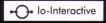


Sauron-Jin

### HITMAN

CONTRACTS



Eidos

### INFORMACIÓN DE SEGURIDAD

### INFORMACIÓN SOBRE LOS ATAQUES EPILÉPTICOS FOTOSENSIBLES

Un porcentaje escaso de personas puede sufrir un ataque cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen las imágenes o las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso aquellas personas que no tienen un historial de este tipo de ataques o epilepsia pueden ser propensos a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques tienen varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea de la conciencia. Además, pueden ocasionar una pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que conduzcan a una lesión propiciada por una caída o un golpe con algún objeto cercano.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos o preguntarles si han sufrido los síntomas antes mencionados; los niños y adolescentes tienen más posibilidades de sufrir estos ataques que los adultos.

Para reducir el riesgo de ataques epilépticos fotosensibles es aconsejable sentarse a una distancia considerable de la pantalla del televisor, utilizar una pantalla más pequeña, jugar en una habitación bien iluminada y no jugar cuando se está somnoliento o cansado.

Si usted o algún familiar suyo posee un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

### INFORMACIÓN ADICIONAL IMPORTANTE SOBRE LA SALUD Y SEGURIDAD

El manual de instrucciones de la Xbox contiene información importante sobre la salud y seguridad que debería leer y asimilar antes de utilizar este software.

### **EVITE DAÑOS EN SU TELEVISOR**

No utilice este software en determinados televisores. Algunos aparatos, sobre todo los de proyección frontal o posterior, pueden sufrir daños si se utilizan para videojuegos, incluidos los juegos de la Xbox. Las imágenes estáticas presentadas durante el desarrollo normal del juego pueden "quemar" la pantalla, lo que origina una sombra permanente de este tipo de imágenes, incluso cuando no se está jugando. Se pueden producir daños similares debido a las imágenes estáticas que se crean al poner el videojuego en pausa. Consulte el manual de usuario del televisor para saber si se pueden utilizar videojuegos con total garantía y seguridad. Si no encuentra esta información en el manual, póngase en contacto con el distribuidor o el fabricante del televisor para saber si se pueden utilizar videojuegos de forma segura en el aparato.

Queda totalmente prohibida la copia, ingeniería inversa, transmisión, reproducción pública, alquiler, partida a cambio de dinero o incumplimiento de la protección de copia sin autorización previa.

et la company of the	
STANDARD LAND OF THE PARTY OF T	
The state of the s	
	The second second
INDICE	

CE

USO DEL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS XBOXº
Controles de menú
CONTROLES DE JUEGO
MENÚ PRINCIPAL
EMPEZAR
NIVEL DE DIFICULTAD
CARGAR
ENTRENAMIENTO
OPCIONES1
(1) Opciones gráficas1
(2) Opciones de sonido1
(3) Configuración de los controles1
CRÉDITOS1
MENÚ DE PAUSA1
• GUARDAR1
• CARGAR1
BORRAR PARTIDAS     GUARDADAS1
• OPCIONES
· REINICIAR MISIÓN1
• SALIR1
INFORME DE LA MISIÓN1

PANTALLA DE SELECCIÓN DE ARMAS13
PANTALLA DE INVENTARIO13
VISUALIZACIÓN EN PANTALLA 14
ESTADÍSTICAS15
ARMAMENTO Y TÉCNICAS16
Disfraces10
Sigilo10
Combate cuerpo a cuerpo
y asesinatos silenciosos10
Pistolas y revólveres17
Subfusiles17
Rifles de asalto17
Escopetas18
Ametralladoras18
Rifles de francotirador18
Prismáticos19
Mapa
Dispositivo de visión nocturpo
TRUCOS Y CONSEJOS
CRÉDITOS20
GARANTIA Y SERVICIO DE
ATENCIÓN AL CLIENTE

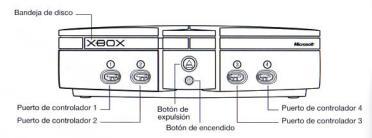


### USO DEL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS XBOX®

- Prepara tu sistema de videojuegos Xbox® siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones Xbox.
- 2.) Presiona el botón de encendido y la luz indicadora de estado se encenderá.
- 3.) Presiona el botón de expulsión y la bandeja de disco se abrirá.
- Coloca el disco de Hitman: Contracts en la bandeja de disco con la cara impresa hacia arriba y cierra la bandeja de disco.
- 5.) Sigue las instrucciones en pantalla y consulta este manual para obtener más información acerca de cómo jugar a Hitman: Contracts.

### CÓMO EVITAR DAÑOS A LOS DISCOS O A LA UNIDAD DE DISCO:

- · Introduce solo discos compatibles con Xbox en la unidad de disco.
- · Nunca uses discos de formas extrañas, como de corazón o de estrella.
- No dejes un disco dentro de la consola Xbox durante periodos extensos de inactividad.
- · No muevas la consola Xbox mientras tenga un disco dentro y esté encendida.
- · No pongas etiquetas, pegatinas u otros objetos extraños en los discos.



# NTROLAD

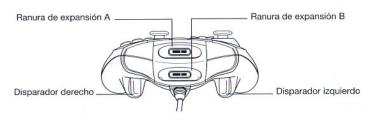
### USO DEL CONTROLADOR XBOX

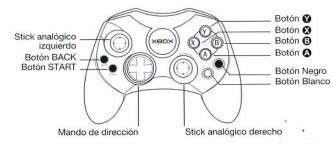
### USO DEL CONTROLADOR XBOX

Conecta el controlador Xbox en el puerto de controlador 1, situado en la parte frontal de la consola Xbox.

Inserta cualquier dispositivo de expansión (por ejemplo, una unidad de memoria) en las ranuras de expansión del controlador, según corresponda.

Sigue las instrucciones en pantalla y consulta este manual para obtener más información acerca del uso del controlador Xbox para jugar a Hitman: Contracts.







Controles de menú

Botón STAR Comenzar la partida.

ndo de dire Seleccionar elemento

Aceptar se del menú

Botón B ar/Volver a anterior

Mando de dirección 11

Subir y bajar por una lista

Acercar/alejar zoom

### CONTROLES DE JUEGO

En HITMAN: CONTRACTS se pueden escoger tres esquemas de control diferentes. Esta selección puede hacerse desde la opción CONFIGURACIÓN DE BOTONES del menú CONFIGURACIÓN DE LOS CONTROLES.



### CONTROLES DE JUEGO



Mirar arriba y abajo Girar a la izquierda y derecha Hacer clic en el stick analógico izquierdo: Afinar puntería (dejar pulsado) Informe de la misión Menú de pausa y de opciones

Inventario/ Salir de francotirador Enfundar/desenfundar Recargar (A) Acción/Usar Soltar Mapa

Mando de dirección ++ Inclinarse a izquierda y derecha Mando de dirección 14 Acercar/alejar zoom Subir y bajar por una lista

Moverse adelante y atrás Desplazarse lateralmente a izquierda y derecha Hacer clic en el stick analógico derecho: Cambiar entre modo en 1ª y 3ª persona

### Simplificado



Agacharse/Sigilo

Moverse adelante y atrás Girar a la izquierda y derecha Hacer clic en el stick analógico izquierdo: Afinar puntería (dejar pulsado)

Informe de la misión Menú de pausa y de opciones .



Mando de dirección ++ Inclinarse a izquierda y derecha Mando de dirección 14 Acercar/alejar zoom Subir y bajar por una lista Desplazarse lateralmente a izquierda y derecha Mirar arriba y abajo Hacer clic en el stick analógico derecho: Cambiar entre modo en 1ª y 3ª persona

Hacer clic en el stick analógico derecho:

Cambiar entre modo en 1ª y 3ª persona

### MENÚ PRINCIPAL



### **EMPEZAR**

Usa el mando de dirección ↑↓ para resaltar la opción EMPEZAR en el MENÚ PRINCIPAL y presiona el botón A para comenzar una nueva partida. Antes de comenzar una nueva partida, tendrás que decidir el nivel de dificultad con el que quieres jugar.

Nota: Hitman: Contracts no es compatible con unidades de memoria. Las partidas se guardan directamente en el disco de memoria.

### VEL DE DIFICULTAD

Este menu le permite seleccionar el nivel de dificultad que deseas (Normal, Experto o Profesional).

Usa el mando de dirección para resaltar la opción deseada de la lista y presiona el botón A para comenzar tu nueva partida.

Hay diversos factores que se ven afectados por el nivel de dificultad que escojas. Algunos de esos factores incluven:

- · La cantidad de daño que Hitman puede recibir antes de morir.
- · La precisión de la información del mapa.
- · La velocidad de reacción y puntería de los guardias y las víctimas.

En cada nivel de dificultad podrás guardar tu progreso un número de veces limitado durante cada misión.

Normal - Puedes guardar 7 veces por misión.

Experto - Puedes guardar 2 veces por

Profesional - No puedes guardar durante una misión.

### CARGAR / ENTRENAMIENTO

### CARGAR

cargarla.

Si has guardado anteriormente tu partida, es posible continuarla desde la pantalla CARGAR del MENÚ PRINCIPAL.

Si hay datos guardados de Hitman: Contracts en el disco de memoria aparecerá una lista con las partidas guardadas. Usa el mando de dirección ↑↓ para resaltar la partida guardada deseada y presiona el botón (A) para

La partida se reanudará en el punto exacto donde fue guardada.

### **ENTRENAMIENTO**

La zona de entrenamiento está diseñada para familiarizarte con los controles y las diversas habilidades de Hitman en un entorno no hostil. Se recomienda que practiques las técnicas que necesitarás antes de comenzar tus misiones.

La zona de entrenamiento también sirve para guardar las armas que consigues durante las misiones. Cada silueta representa un arma que puede ser encontrada o desbloqueada durante el juego.



## CIONES

### S OPCIONES

Para abrir el menú de opciones, selecciona OPCIONES desde el MENÚ PRINCIPAL; o bien presiona el botón START para detener la partida y selecciona OPCIONES desde el menú.

Hay tres submenús disponibles: Opciones gráficas, opciones de sonido y configuración de los controles.

(1) Opciones gráficas

Este menú permite configurar los gráficos y diversas opciones de visualización.

- Subtítulos: activa y desactiva la visualización de los subtítulos durante el juego.
- Sangre: activa y desactiva los efectos visuales de sangre.
- (2) Opciones de sonido

Este menú permite configurar el sonido.

- Música: ajusta el control del volumen de la música.
- Diálogos: ajusta el control del volumen de los diálogos hablados.
- Efectos: ajusta el control del volumen de los efectos de sonido durante el juego.

(3) Configuración de los controles Este menú permite configurar varios ajustes de control.

- Invertir vista: esta opción invierte el control de movimiento en el eje Y. Si te encuentras mirando al suelo cuando lo que querías era mirar hacia arriba, deberías cambiar esta opción.
- Función de vibración: esta opción permite activar o desactivar la función de vibración del controlador Xbox.
- Velocidad de giro horizontal: esta opción permite ajustar la velocidad a la que Hitman gira. Para girar más rápido, usa un ajuste más alto.
- Velocidad de giro vertical: esta opción permite ajustar la velocidad a la que Hitman mira arriba y abajo. Usa un ajuste más alto para que responda más rápido.
- Configuración de acciones: escoge entre los tres esquemas de control que se detallan en la página (número).

### **CRÉDITOS**

Selecciona CRÉDITOS desde la pantalla de MENÚ PRINCIPAL para ver una lista de las personas que han participado en la producción de Hitman: Contracts. MENÚ DE PAUSA



Presiona el botón START en cualquier momento del juego para poner la partida en pausa y acceder al MENÚ DE PAUSA. En el MENÚ DE PAUSA dispondrás de las siguientes opciones:

### GUARDAR:

A medida que avanzas en la partida, te verás metido en situaciones en las que querrás guardar tus progresos.

Para guardar la partida:

- Presiona el botón START para poner la partida en pausa.
- (2) Selecciona GUARDAR desde el menú y presiona el botón A.
- (3) Resalta la opción CREAR NUEVA PARTIDA para crear una nueva partida guardada, o bien resalta la partida guardada que deseas sobrescribir y presiona el botón .
- (4) Para reanudar una partida guardada, sigue los pasos descritos en la sección CARGAR, a continuación.

Nota: purdes crear un máximo de 100 partidas guardadas de Hitman: Contracts en tu disco de memoria.

### · CARGAR

Las partida<mark>s</mark> guardadas pueden reanudarse mediante la opción CARGAR en el MENÚ PRINCIPAL o la opción CARGAR en el MENÚ DE PAUSA.

Si hay datos guardados en el disco de memoria, aparecerá una lista con las partidas guardadas disponibles. Usa el mando de dirección 🚹 🌡 para resaltar la partida guardada y presiona el botón 🔕 para cargarla.

El juego debería retomarse en el punto exacto en el que se guardó.



### MENÚ DE PAUSA

### BORRAR PARTIDAS GUARDADAS:

Las partidas guardadas pueden eliminarse desde la opción BORRAR PARTIDAS GUARDADAS del MENÚ DE PAUSA. Resalta la partida que quieras eliminar y presiona el botón (A).

### · OPCIONES:

Resalta esta opción y presiona el botón A para entrar en el menú OPCIONES. Las opciones disponibles dentro de este nivel son las mismas que las del MENÚ PRINCIPAL.

### · REINICIAR MISIÓN:

Para reiniciar la misión actual, resalta esta opción y presiona el botón (A).

### · SALIR:

Resalta esta opción y presiona el botón A para salir de la partida actual y volver al MENÚ PRINCIPAL.

### CONTINUAR PARTIDA:

alta esta opción y presiona el botón A para salir del MENÚ DE PAUSA y reanudar la partida actual.

### INFORME DE LA MISIÓN



Cuando Hitman recibe una misión de la Agencia, los detalles se te ofrecen a través de unas pantallas de informe. Toda la información válida de la misión está incluida dentro de este informe y puede mostrarse en cualquier momento durante la misión.

La siguiente información está normalmente disponible desde la pantalla de informe:

- · Perfiles y descripciones de las víctimas.
- · Cualquier objetivo adicional de la misión.
- · Información adicional de la misión.
- · Puntos de escape y de salida.

Una vez que un objetivo ha sido cumplido, aparecerá marcado como "completado".

### 🗱 PANTALLA DE SELECCIÓN DE ARMAS

### PANTALLA DE SELECCIÓN DE ARMAS



Una vez que una misión ha sido completada con éxito, puede volver a jugarse con las armas que se hayan recogido en otras misiones. Estas armas se seleccionan desde la pantalla de SELECCIÓN DE ARMAS.

### (1) Equipo:

Aquí se puede ver una lista de las armas y equipo que pueden llevarse a la misión. Resalta el objeto que desees y presiona el botón (A) para añadirlo a tu inventario.

- · Cuando un arma ha sido equipada, quedará marcada con una cruz.
- · Para deshacer la selección de un arma, repite el proceso una segunda vez.

### (2) Especificaciones:

Aguí se muestran las características técnicas de las armas. La información detallada incluye: tipo de munición, calibre, capacidad del cargador, peso y almacenado.

(3) Indicador del arma:

En lo alto de la ventana de especificaciones se muestra una imagen del objeto seleccionado actualmente.

Al presionar el botón & confirmarás tu selección y saldrás de esta pantalla.

### PANTALLA DE INVENTARIO:



Puedes acceder a este menú en cualquier momento presionando el botón 🕜.

Este menú permite un acceso rápido a las armas y al inventario de objetos. Para usar un objeto de la PANTALLA DE INVENTARIO, resalta el objeto deseado con el mando de dirección ←⇒ y presiona el botón A para equiparte con él. Para descartar o soltar un objeto, resáltalo con el mando de dirección 

En la parte inferior de la pantalla se muestra información detallada de las armas y los objetos.

Nota: algunos objetos que son cruciales para la misión no pueden soltarse o descartarse.

### VISUALIZACIÓN EN PANTALLA VISUALIZACIÓN EN PANTALLA

### 1) Barra de salud:

Muestra la salud actual de Hitman. Cada vez que Hitman recibe daños, la barra disminuye. Cuando la salud de Hitman está muy baja, la barra de salud se vuelve roja.

Si la barra baja por debajo del 25%, se vuelve roja para alertarte del precario estado de Hitman.

Nota: el daño está basado en la ubicación, de forma que un disparo en la cabeza casi siempre es fatal, mientras que un disparo en el brazo no.

### Medidor de amenaza:

Junto a la barra de salud, el medidor de amenaza indica el peligro al que se enfrenta Hitman. Un aumento de movimiento supone un aumento de peligro. El medidor puede alertarte de problemas potenciales, como un disfraz fallido o un avistamiento de Hitman en una zona restringida.

### 3) Lista de acciones:

Se trata de una lista de acciones relacionadas con el entorno. Las interacciones complejas con el entorno del juego se controlan mediante este menú. Las opciones seleccionadas dentro de esta lista te permitirán manipular puertas, víctimas, vehículos y objetos.

Si solo hay una elección en la lista, presiona el botón A para realizar esa acción. Si hay dos o más elecciones, presiona el botón A y usa el mando de dirección 1 para resaltar la opción deseada. La opción seleccionada se realizará cuando sueltes el botón (A).

### VISUALIZACIÓN EN PANTALLA

### 4) Indicador de arma:

En la esquina inferior derecha de la pantalla, el indicador del arma muestra un icono gráfico del arma equipada actualmente.

### 5) Indicador de munición:

Este indicador gráfico y numérico muestra la cantidad de munición que hay en el cargador actual del arma, así como el total de balas que quedan en el resto de los cargadores.

### 6) Punto de mira:

El punto de mira representa el lugar exacto al que Hitman está apuntando. El tamaño del punto de mira indica la precisión de cualquier disparo efectuado con el arma equipada actualmente.

Cuanto más grande sea el punto de mir más ancha es la dispersión de le disparos. Cuando el punto de mira se vuelve rojo, eso significa que Hitman ha apuntado a un enemigo, y sus disparos deberían dar siempre en el blanco.

### 7) Ventana de información:

Cualquier aviso o información útil aparecerá en esta parte de la pantalla.

### **ESTADÍSTICAS**

Tras un asesinato exitoso, y tras cumplir todos los objetivos de la misión, aparecerá una pantalla de puntuación para mostrar los niveles de rendimiento. Las estadísticas se presentan como una puntuación tanto general como de la misión, y ofrecen un análisis detallado de los niveles de agresión y sigilo exhibidos durante la misma.



Nota: es posible ganar bonificaciones al completar las misiones con un alto grado de profesionalidad.



### ARMAMENTO Y TÉCNICAS

### ARMAMENTO Y TÉCNICAS Disfraces



Los disfraces y los cambios de vestuario pueden usarse para despistar a los perseguidores y ganar acceso a zonas que de otro modo estarían restringidas. Cuando llevas puesto un disfraz, es importante que realices las acciones propias del personaje al que estás representando. Los guardias y soldados notarán cualquier comportamiento sospechoso o armas no reglamentarias.

### Sigilo



Es muy importante dominar la habilidad para infiltrarse en una zona sin ser detectado. Cuando actúes en modo de sigilo, los movimientos de Hitman son completamente silenciosos. Con paciencia y habilidad, es posible colarse en casi cualquier entorno y deslizarse sigilosamente detrás de un enemigo. Antes de entrar en habitaciones que contengan amenazas potenciales, suele ser buena idea espiar por el ojo de la cerradura o estar atento a posibles actividades en el mapa.

### Combate cuerpo a cuerpo y asesinatos silenciosos



Las armas más poderosas de Hitman son también las más dificiles de dominar. Las armas de combate cuerpo a cuerpo permiter a Hitman neutralizar a sus víctimas sifi dar la alarma o provocar ruidos indese bles.

Las armas de combate cuerpo a cuerpo son más efectivas cuando se usan por la espalda de un enemigo que no se ha percatado de tu presencia. Para acercarse a un enemigo por detrás, Hitman debe usar técnicas sigilosas. Una vez detrás de un enemigo, un golpe cargado al máximo con un arma de combate cuerpo a cuerpo asestará un impacto letal.

### ARMAMENTO

Las armas de combate cuerpo a cuerpo también pueden usarse para realizar ataques frontales, pero su electricidad es muy reducida.

### Pistolas y revólveres



Las pistolas y revólveres ofrecen una amplia gama de potencia, capacidad y calibre. La pistola es fácil de ocultar y, una vez que se le pone un silenciador, puede ser una de las herramientas más efectivas del arsenal de Hitman. Cuando se dispara una en cada mano, las pistolas pueden ofrecer un alto nivel de potencia de tiro. Los principales inconvenientes de las pistolas son su escasa capacidad de carga y su falta de precisión a largo alcance.

### Subfusiles



Los subfusiles suelen ser usados por las fuerzas comando del ejército. Son pequeños, ligeros y a menudo utilizan munición de pistola. Diseñados para ser atilizados en espacios cerrados, los subfusites suelen ser imprecisos, pero compensan esta desventaja con su manejabilidad y elevada cadencia de tiro.

### Rifles de asalto



Los rifles de asalto están diseñados para situaciones de combate y apoyo de fuego en distancias de hasta 300 metros. El rifle es la mejor opción para combates al aire libre y en largas distancias. Si se requiere precisión, es necesario realizar disparos individuales y ráfagas cortas.

### ARMAMENTO

### Escopetas



Devastadora en alcances cortos, la escopeta se caracteriza por tener un cañón de ánima lisa y disparar perdigones desde un cartucho explosivo. Es un arma diseñada para distancias cortas, y la usan tanto los cazadores como los representantes de la ley.

### Ametralladoras



La ametralladora está diseñada para proporcionar fuego de cobertura antes que puntería y precisión. Son completamente automáticas, de bajo calibre y pueden disparar muy rápidamente.

### Rifles de francotirador



En manos de un profesional entrenado, los rifles de francotirador son quizá las más poderosas de todas las armas de proyectil. Este tipo de armas ofrecen una gran precisión en alcances largos, y pueden usarse para eliminar a un objetivo desde una posición segura.

Hitman usa preferentemente el rifle de francotirador W2000, que incorpora un silenciador y viene con un maletín para esconderlo.

Nota: si te agachas mientras apuntas, mejorarás la puntería y reducirás el temblor del rifle en las manos de Hitman.

## MAME

### Prismáticos



Excelentes para vigilar y espiar a objetivos a larga distancia.

ARMAMENTO

### Mapa



Hitman siempre está equipado con un mapa de su entorno. Si planeas tu ruta puedes evitar sorpresas desagradables y a menudo encontrarás puntos de acceso ocultos.

### Dispositivo de visión nocturna



Cuando se utiliza en la oscuridad, el dispositivo de visión nocturna amplificará los niveles de luz, lo cual permite actuar en zonas oscuras. Normalmente, el DVN solo lo usan los militares y levantará las sospechas de los guardias o los civiles.

### TRUCOS Y CONSEJOS

- Una planificación adecuada siempre aumentará las posibilidades de un asesinato exitoso. Dedica un tiempo a reconocer la zona y cambia de método si tu plan actual no está funcionando.
- La munición de alto calibre puede atravesar puertas y obstáculos.
- El sonido puede ser tu aliado. Una música estridente puede a menudo ocultar el sonido de los disparos, permitiendo el uso inadvertido de las armas de fuego.
- Presta atención al medidor de amenaza cuando accedas a zonas prohibidas.



han intervenido:

• lo-Interactive

Programadores Asger Mangaard Bo Cordes Brian Meidell Andersen David Guldbrandsen Hakon Steinø Jens Bo Albretsen Jeroen M. Wagenaar Lars Piester Marcell Baranyai Martin Amor Pèter Màlnai Peter Wraae Marino Rune Brinckmeyer Såndor Nyako

Torsten Kjær Sørensen

### Guionistas

lacob Mikkelsen lesper Donnis Jonas Lind

### Programadores adicionales

Jørgen Larsen Rasmus Sigsgaard

### Artistas

Allan Hansen Asi Siemenshaus Balàzs Kiss Bo Heidelberg Daniel Windfeld Schmidt David Giraud Henrik Hansen Israfel Abainza Jacob Andersen lamie Benson lesper K. Petersen Jesper Vorsholt |ørgensen Jørgen Ørberg Lukas Jevcak Mads H. Peitersen Marek Bogdan Martin Kramme Guldbæk Michal Bendtsen

Miklos Büte

Morten Christian

### Bramsen

Peter Eide Paulsen Peter Fleckenstein Andersen Peter von Linstow Rasmus Højengaard Rasmus Kjær Sebastian Lindoff Søren B. Jensen Stephan Nilsson Svend Christensen Thomas Storm Thor Frölich Tom Isaksen

### Artistas adicionales

Jeremy C. Petreman Michael Heilemann Oskar Lundgvist Riana Møller Timothy Evison Tobias Biehl Tore Blystad Trey Turner

### Animadores

Barbara Bernád Frederik Budolph Larsen Gabor Horvath Jens Peter Kurup Kim Zoll Martin Poulsen

### Animadores adicionales

Frederic Poirier Karsten Lund Thomas P. Theede

### Sonido

Ivan Brandt Michael Ziegler Simon Holm Thomas Pedersen

### Control de calidad

**Hugh Grimley** Jakob Rød Klavs Kofod Kristian Rise Oliver Winding Petronela Cimpoesu

### Coordinador de proyecto

Helle Marijnissen

### Guión

Greg Nagan Música compuesta y producida por Jesper Kyd www.jesperkyd.com

### Diseño de sonido adicional por

lun Mizumachi Programadores del motor gráfico

Henning Semler Jon Rocatis Karsten Hvidberg Martin Pollas Mircea Marghidanu Morten Mikkelsen

### Programadores del motor gráfico adicionales

Andreas Thomsen lens Skinnerup Michael Bach Jensen Steffen Toksvig Thomas Jacobsen

### Dirección IOI lanos Fløsser Morten Borum

Thomas Howalt

### Soporte

Anni G. Andersen Charlotte Delran Chris Edgar Moffer Kay

### I Fløsser Else Andersen

redrik Ax ederik Fusager Martin Schröder Michael Andersen Niels Jørgensen Rune Nielsen Søren Reinhold Jensen

### **Ulf Maagaard Ulla Goldberg**

Actores de doblaje Andrew Thomson Barbara Bernád Betty Glosted Chun Hou Cheung David Bateson François Eric Grodin Gabor Horvath lean Claude Flamant Jennifer Xiao Bao Huang Joost Alexander Van Der Berg Michael Booth

Mircea Marghidanu Muk Wing Cheung Nikolaj PapaDuke Noah Lazarus Ovidio Romanescu Peter Målnai Petronela Cimpoesu

Róbert Nagy Runi Lewerissa San Tai Cheung Scott Farrell Strichen Sue Hansen Styles Thomas Chaanhing Ulle Bjørn Bengtsson

Vivienne McKee Vladimir Pintchevski Actores de captura de

movimiento Maria Erwolter Tina Robinson Hansen Bo Thomas

### Eidos Productor senior Neil Donnell

Productor ejecutivo Ed Bainbridge

> Director de franquicia Kathryn Clements

lefe de franquicia Ric Williams

Responsable de marketing Reino Carolyn London

CRÉDITOS

lefe de comunicación Steve Starvis

Encargado de relaciones públicas Mark Allen

Asistente del encargado de relaciones públicas Roxana Daneshmand

### Productor Web Christophe Taddei

Diseñador Web Leigh Kirwan

lefe de localización Alex Bush

lefe de grupo de localización Caroline Simon

### Servicios creativos

Andy Cockell Gus Nwanya Jodie Brock Philippa Pratley

### Director de control de calidad Chris Rowley

Jefe asistente John Ree

### oordinadores de test de producto

Adam Lay Steve Manners Tony Peterken

### Asistentes de coordinadores de test de producto Linus Dominique

Marc Webb Técnicos de control de calidad

Allison Archer Carl Lovett Chris Brooks Chris Gardiner Clive Sawford

Alex Holroyd

Daniel 'O Ferrall David Haddon David Hawkins-Farr

James Hinchliffe James Wicker Jason Ried

Julie Payne Marcus Smikle Michael Cliffe

Michael Hanley Paul Harrison Richard Abbott

> Richard Dunham Richard Edbury

Shams Wahid Vincent Boon Warren Beckett

### Mastering y compatibilidad

Jason Walker Phil Spencer Ray Mullen Gordon Gram Scott Sutherland

### Supervisor de control de calidad de localización

Marco Vernetti Coordinador de test de producto

de localización Arnaud Messager

Asistente del coordinador de test de producto de localización Andreas Gschwari

### Técnicos de control de calidad de localización

Angelo Rocca Corinne Callois Dario Scimone Fausto Trevisan Jain Willows Jacques Galon Joaquin De Prado Laure Diet Matthieu Chollet

Pablo Trenado Pedro Geppert

Software de terceros Expat

Freetype Ogg Vorbis Zlib

Música registrada proporcionada



21



'Brand New Image' Interpreteada

Cortesía de Universal Music Hong

por Cecilia Cheung

Licencia utilizada con la

autorización de la División de

licencias de cine y televisión,

parte del grupo Universal Music.

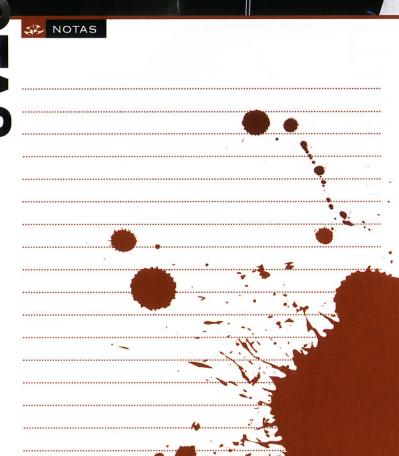
"Immortal" (Fallon / West) Interpretada por Clutch Publicada por Rykomusic Inc (ASCAP) / Earl Music Co. (ASCAP) Extracto del CD " Pure Rock Fury' Atlantic 7567-83433-5 (2001)

22

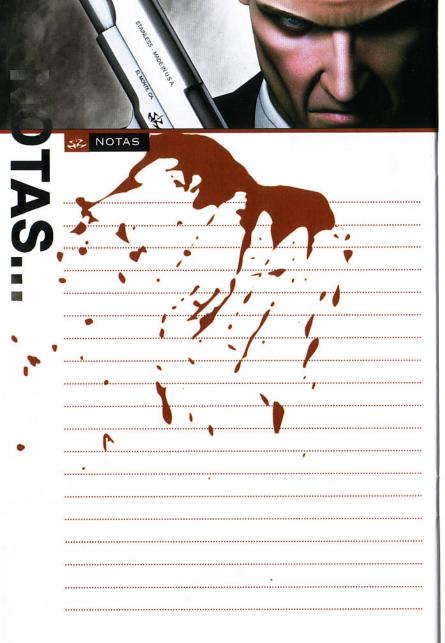
Put Your Head on my Shoulder\*
Interpretada por Paul Anka.
Licencia por cortesía de BMG UK
& Ireland Ltd.
Escrita por Paul Anka
Publicada por Chrysalis Music Ltd.

Weve – Happy Day

Weve - Happy Day
Titulo original: festival
Autor original: Chu, Young Hoon
Co-autor: Lin Min
Editora original: The Music Asia
Co. Ltd
Co-editora: Rock Music Publishing
(Taiwan) Co., Ltd.



23



### GARANTÍA LIMITADA Y DECLARACIÓN SOBRE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL DE FIDOS

© IO Interactive A/S 2004. Published by Eidos. Hitman: Contracts is a trademark of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks the Eidos Group of companies. IO Interactive and the IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.

### AVISO

Eidos Limited ("Eidos") se reserva el derecho de realizar cambios y mejoras en este producto en cualquier momento y sin aviso previo.

Eidos no concede ninguna garantía, condición o representación, expresa o implícita, con respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad o idoneidad para cualquier propósito particular.

Todos los personajes y nombres comerciales incluidos en este producto son ficticios y cualquier similitud con personas u organizaciones existentes es pura coincidencia.

### GARANTÍA LIMITADA DE EIDOS

Eidos garantiza al comprador original de este Producto de software informático que el soporte físico en el que está grabado el programa informático estará, en condiciones de uso normales, libre de defectos materiales en lo referente al soporte físico y a la fabricación por un plazo de 90 días a partir de la fecha de adquisición. La responsabilidad total de Eidos de acuerdo con esta garantía limitada consistirá, a la entera discreción de Eidos, en reparar o sustituir el soporte defectuoso siempre que el producto original sea devuelto a Eidos en su condición original a la dirección indicada más abajo, junto con una prueba de compra fechada, una declaración descriptiva de los defectos y una dirección postal de devolución. Esta garantía no será aplicable a aquellos soportes que hayan sufrido un uso inadecuado, daños o desgaste excesivo.

Dirección de la garantía limitada de Eidos: WWW.EIDOS.CO.UK/WARRANTY.HTML
Esta garantía limitada forma parte de los derechos legales del usuario y no afecta a los mismos.

ESTA GARANTÍA LIMITADA NO SE APLICA A LOS PROGRAMAS DE SOFTWARE PROPIAMENTE DICHOS, QUE SE SUMINISTRAN "TAL CUAL", SIN GARANTÍA O REPRESENTACIÓN DE NINGUNA CLASE. HASTA EL LÍMITE MÁXIMO PERMITIDO POR LA LEGISLACIÓN VIGENTE, EIDOS RENUNCIA ASIMISMO A OFRECER CUALQUIER GARANTÍA (INCLUYENDO, PERO SIN LIMITARSE A ELLAS, AQUELLAS IMPLÍCITAS POR LEY, ESTATUTO, COSTUMBRE U OTRO MEDIO CUALQUIERA) RELATIVA A LA COMERCIABILIDAD, LA CALIDAD SATISFACTORIA Y/O LA IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE INFORMÁTICO.

### SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

> Proein, S.L. c/ Hermanos García Noblejas 37, 2ª planta 28037 Madrid

### ATENCIÓN AL CLIENTE

TF. 914 062 964 FAX 913 677 457 EMAIL: SOPORTE@PROEIN.COM

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas. También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en:

### SOPORTE@PROEIN.COM

Y no dejes de visitar nuestro sitio web, en el que podrás encontrar noticias, demos, fotos, concursos y todo tipo de informaciones acerca de nuestros lanzamientos:

HTTP://WWW.PROEIN.COM

The PEGI age rating system: El sistema de clasificación por edad PEGI: Il sistema di classificazione Pegi Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories: Les catégories de tranche d'âge:

Categorias de edad: Categorie relative all'età: Altersklassen:











Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Nota: ¡Variará en función del país! Nota: Può variare a secondo del paese!

Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors: Description du contenu: Descripciones del contenido: Descrizioni del contenuto: Inhaltsbeschreibung:



BAD LANGUAGE LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE LENGUAJE INAPROPIADO CATTIVO LINGUAGGIO

**VULGÄRE SPRACHE** 



DISCRIMINATION LA DISCRIMINATION DISCRIMINACIÓN DISCRIMINAZIONE DISKRIMINIERUNG











For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft.



© IO Interactive A/S 2004. Published by Eidos. Hitman: Contracts is a trademark of Eidos. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of the Eidos Group of Companies. IO Interactive and the IO Interactive logo are trademarks of IO Interactive A/S. All Rights Reserved.